テクノポリス1992年５月号（第11巻第５号）付録　平成４年５月15日発行（毎月１回15日発行）

TECHNO POLIS

ふしぎの海(うみ)のナディア ログブック

THE SECRET OF THE BLUE WATER LOGBOOK

THE SECRET
OF
THE BLUE WATER
LOG BOOK

Contents

汝(なんじ)は、冒険者か。

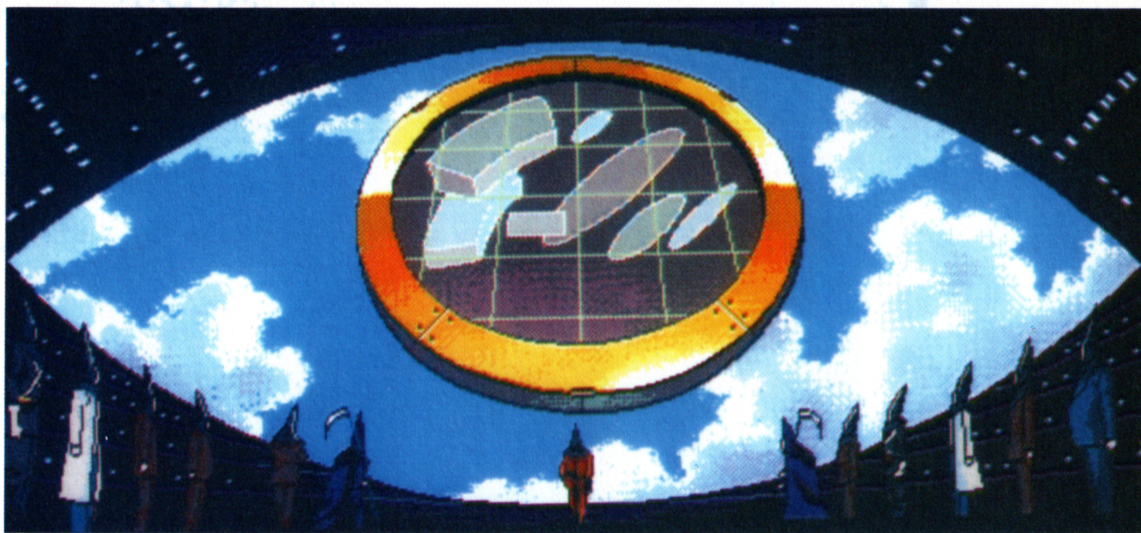
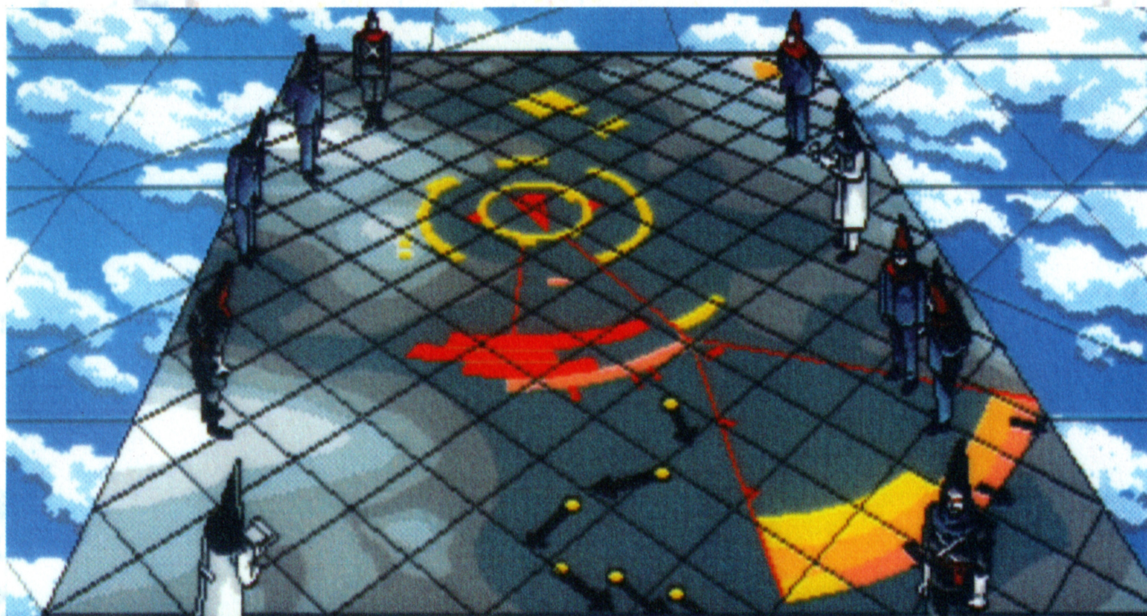
危険という名の滝をくぐり抜け、
その奥に
伝説の正体を求める者か。

ならば、我を求めよ。

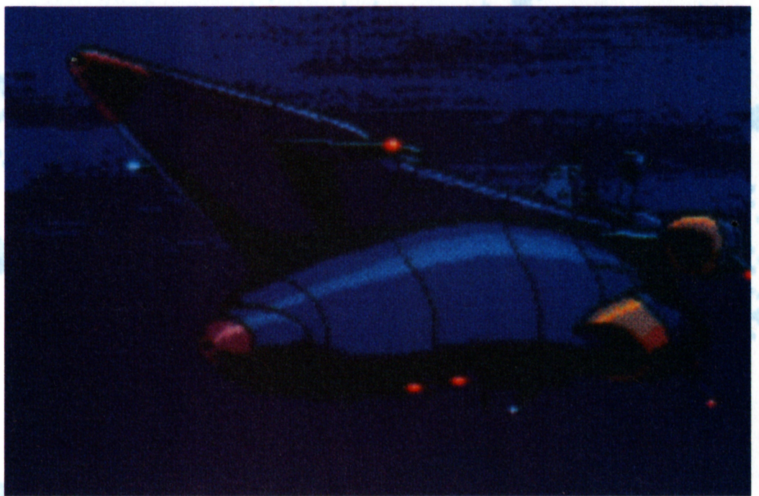
PC-9801シリーズ	3.5・5HD	1万4800円
X68000シリーズ	5HD	価格未定

■発売元/ガイナックス ■発売中(X68Kは発売日未定)

プロローグ・フォトストーリー

そんなわけで、このゲーム版『ふしぎの海のナディア』の導入部分（ホントに最初のほうだけだけど）を小説風に編集部でまとめてみた。まだ買ってない人、ナディアファンだけどPC-98を持っていなくて遊べない人とかはとりあえずコレでも読んで、プレイできる日を待ちましょう！

「ガーゴイル様、全員そろいました」
　そこには、同じようなマスクを被った男が13人ほど並んでいた。額のあたりにある大きな目と、頭の先がピンととんがっているのがそのマスクの特徴で、階級によって色やデザインが微妙に違う。その中でも、ガーゴイルのデザインが一番誇らしくみえた。
「ウム」
　ガーゴイルは軽く応えた。男性としては柔らかい声だが、感情らしきものをまったく感じさせないため、やたら不気味に聞こえる。身長は2メートル近くありそうだが、頭の先がとがっているマスクをすっぽり被っているため、実際の身長は1メートル90センチ弱ぐらいといったところだろう。彼はネオアトランティスと呼ばれる組織の指導者という立場にある。
　彼ら13人が集まった場所は、ガーゴイルの部屋らしい。やけに暗く、そして広い。壁には十数メートルにも及ぶディスプレイがあり、そのデザインはマスクの額の部分にある目と同じようなものだった。
「よし、始めてくれ」
　ガーゴイルは1人の側近に指示した。
「ハッ。まず、基地建設の進行状況ですが、予定より2.1パーセントの遅れがでております。しかし、現段階では第3段階まで終了しておりまして、現状でも74パーセントの稼動は可能であると……」
「急がせろ！　失敗は許されんぞ」
　表情はマスクに隠されてわからないが、ただならぬ怒りがガーゴイルを包んだのは間違いなかった。
「ハハッ！」
側近は深く頭を下げつつ、次の報告に移った。
「次にガーフィッシュですが……」
　ガーフィッシュ。彼らの主力攻撃戦闘艦である。全長は147メートル。船体は特殊合金でできている。このころ、各地に出没していた海獣の正体がこのガーフィッシュだという事実を知っている者は、ごくわずかであった。
「現在、19号、20号、34号がそれぞれ配置完了しております。その他の艦につきましても、補給が済み次第、作戦行動に入る予定です」
　しかし、この作戦を実行するにあたって、ガーゴイルにはひとつ気になることがあった。そう、ネモ船長率いる万能潜水艦ノーチラス号の存在である。かつては親友同士でもあったガーゴイルとネモだが、思想の違いにより、いつしか敵同士となってしまった。
「ウム……。ノーチラス号はどうした？」
　この言葉を待っていたかのように、床面にフィジー諸島沖の海図が大きく映し出された。
「現在、フィジー沖のエリア2Cからエリア3Sへと進路をとっています。こちらの計画どおり、99号を追跡している模様です」
「ホゥ、エサにくらいついてくれたか……。ネモくん」
　表情を隠すためのマスクだが、この

ときばかりはその表情がはっきり読み取れた。不気味なまでの笑顔……。それは、勝利を確信した笑顔でもあった。
　側近の報告は続く。
「これまで、ノーチラス号の南極基地への寄港は確認されておりませんので、先の22号との戦闘により、その戦闘力は60パーセント以下に低下しているものと思われます」
「それは確かだな？」
「ハッ！　信頼できるデータであります」
「ウム……」
　ガーゴイルは満足気にうなずいた。
「よし、全セクションに通達！　これより、B号作戦を発動する‼」
「ハッ‼」
　側近たちの頭が、一斉に傾いた。ガーゴイルは、そんな彼らをまったく無視するかのごとく、フィジー諸島近辺にいるノーチラス号のネモ船長に、届くはずのないメッセージをつぶやいた。
「……もう、まもなくだ。世界は再び、我がネオアトランティスのものとなり、愚かな人類は我らのもとに、ひざまずくのだ……」
　ネオアトランティスの最終目的……。それは、世界と人類の支配にある。これを実現させるには、ノーチラス号がどうしても邪魔な存在なのだ。
「ネモくん、これが最後の航海だよ。キミと、キミのノーチラス号の、ね……」
　まるで子供にわかりやすく説明するかのような話し方だったが、それゆえに不気味だった。
　額にある大きな目は、ディスプレイに映っているノーチラス号の艦影を、ただじっと見つめているだけであった。その目には、喜びとも哀しみとも、どちらとも判断つかない感情が映し出されていた。それがネモへの憎しみなのか、かつての友情がそうさせるのか、ガーゴイル以外の人間にわかるはずもなかった。

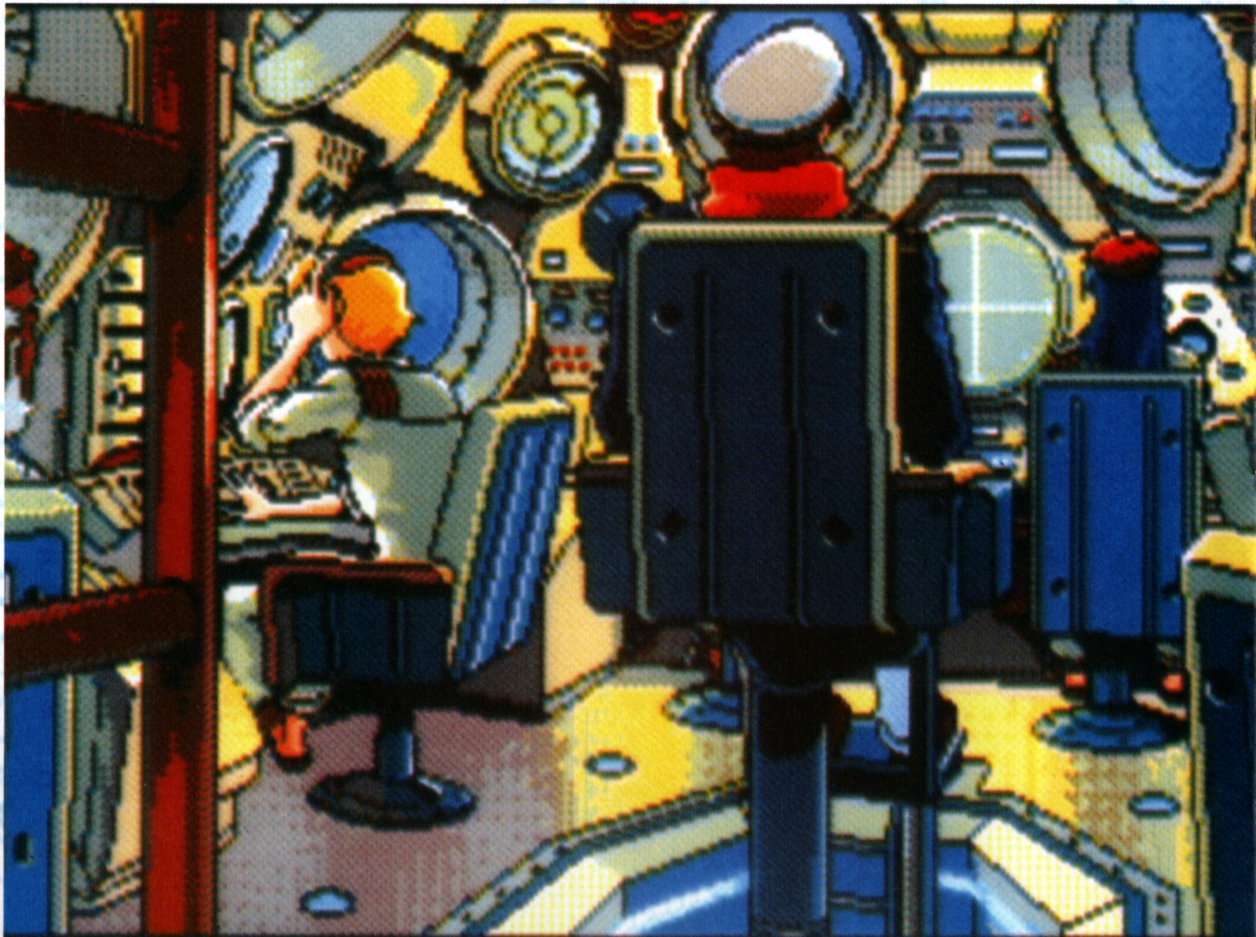
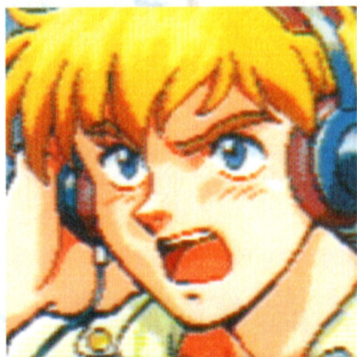
万能潜水艦ノーチラス号。全長152.2メートル、全幅47.5メートル、水中排水量1万2000トン、最高速度は108ノット（約時速200キロ）。この1889年という時代に、なぜこのような潜水艦があるのかという話は、また次の機会にゆずるとして、とても古代遺跡とは思えないほどの超文明によって造られた潜水艦のようだ。その姿は21世紀を感じさせるようなデザインとなっている。主機関は、グノーシス型常温対消滅エンジンIII型を使用。これは、海中の水素を蒸発させて、そのとき発生する反陽子を陽子にぶつける対消滅によって、エネルギーを得るエンジンだ。主な兵器として、対潜誘導弾が40門、飛行爆雷8門、防御兵器として対雷撃防御システム〝ボム・ガード〟が14門ある。

今、ノーチラス号はフィジー諸島の近くを航行している。深海に潜む未確認潜行物を捕捉、追尾しているところだ。ブリッジにはネモ船長、副長のエレクトラをはじめ、各員が配置についており、その空気はピンと張り詰めていた。

「この海域を荒し回っている〝海獣〟の正体をやっと突き止めましたね」

この沈黙を破ったのは測的長だった。

「あいつのせいで、7隻の商船と2隻の軍艦が沈められている。ここで叩いておかにゃあ！」

「まだ、結論を出すのは早いんじゃあ……」

「しかし、この深度を潜航できる艦なんて、このノーチラス号を除けばガーフィッシュ以外考えられませんよ」

操舵長、機関長らの会話を聞きながらも、ネモ船長はただ腕を組んで黙ったままだった。ヒゲをはやし、帽子を深く被っているため、顔を見ただけでは何を考えているのかよくわからないが、そこが魅力的なのだと感じる人も多いようだ。身長は180センチ弱といったところで、体格もかなりガッチリしている。とにかく寡黙な紳士といった感じだが、その過去もなかなか謎が多い。

　そんなネモがいつものように黙りきっている原因は、未確認航行物の正体にあった。はっきりしないことには、うかつなマネはできない。

「船長！　音紋解析、照合の結果が出ました！」

　それほど大きい声でもなかったが、この次の測的長の声はブリッジ全体に新たな緊張感を生んだ。

「追尾中の艦の航行音は……、このノーチラスのそれとまったく同じです！　我々はノーチラス号を追尾しています！」

「バカな！　本当なのか？」

　誰もがそう思った。ノーチラス号がたった１隻でネオアトランティスに立ち向かえたのは、〝ノーチラス号〟そのもののおかげだった。この万能潜水艦があるからこそ、ガーゴイルに復讐できるのである。そのガーゴイル側にも、このノーチラス号と同じ型の潜水艦があるのであろうか。

「……ガーゴイルめ……。ついに本艦の同型艦を発掘したのか!?」

　それまでずっと沈黙を続けていたネモも、さすがにその動揺は隠せないといった表情だった。同型艦であれば、その性能も何から何まで同じはずなのである。

「ヤツもこちらの位置を…!?」

　そんなネモの心配は、すぐに現実のものになった。

「魚雷音を確認！　雷数８！　……いや、待ってください。この音は……、誘導弾です！　本艦命中コース！

あと48秒!!」

　測的長は大きく身を乗り出して叫んだ。敵艦はノーチラス号と同じ装備をしているのである。

「全艦耐爆防御！　総員、第一戦闘配置態勢!!」

　ネモはいつも以上に大きな声で指示した。本当にノーチラス号と同型艦であれば、これまでのガーフィッシュと同じような作戦でかなうはずがない。ならば、どうすればいい？　はっきりとした答えが出せないイラ立ちから、つい大きな声を出してしまった自分に、ネモは少し後悔した。

◆
　時に、1889年７月13日。この戦いが大規模な作戦の一部であることを、ノーチラス号のクルー、そしてナディアやジャンが知ったのは、だいぶ先のことであった。

◆
◆
◆

ふしぎの海(うみ)のナディア ゲーム紹介！

ガイナックスの春の新作は、人気TVアニメを題材とした『ふしぎの海のナディア』なのだ。キミはもうプレイしてみたかな？　ファンには応えられない内容に仕上がっているぞ!!

ストーリー重視のコマンド選択式AVGだぞ

さて、ここでは『ふしぎの海のナディア』のゲームについて詳しく説明していくことにしよう。

この『ふしぎの海のナディア』は、コマンド選択式のアドベンチャーゲーム。プレイヤーはジャンとなって、見る、話す、考える、移動するのコマンドを使ってゲームを進めていくという、今ではかなりオーソドックスなものだ。ゲームの進行に行き詰まったりすることはほとんどなく、サクサクとストーリーは進展していく。システムの目新しさや謎解きの難しさなどを期待している人には、ちょっともの足りないかもしれない。しかし、毎週ナディアの放送を楽しみにしていた、というような、ナディアファンのゲーマーたちは、TVアニメのスタッフを起用した超絶美麗なグラフィック、TVで使用した曲をそのままFM音源（またはMIDI音源）にアレンジしたBGMなど、ハッキリ言って大感動モノなのである。というわけで、TVシリーズの番外編オリジナルビデオアニメか劇場用スペシャルでも見ているような感じでプレイするのが、このゲームの正しい（？）楽しみ方なのだ。

LOOK　TALK　THINK　MOVE　SYSTEM
周り
乗組員
測的長
乗組員は、みな各モニターに見入っている。
そして探査測的長のエーコーさんは正体不明の艦の探査を続けている。

○ゲームの基本画面。ゲームシステムは、コマンド選択式のAVGだ。グラフィックの美しさは、天下一品！　さすがガイナックスだね

○場面が切り換わるときに世界地図が表示される。赤い線がノーチラス号の航路だ

○システムコマンドを実行させると、こんなウインドゥが。こだわりが感じられるね

基本コマンドは5つ

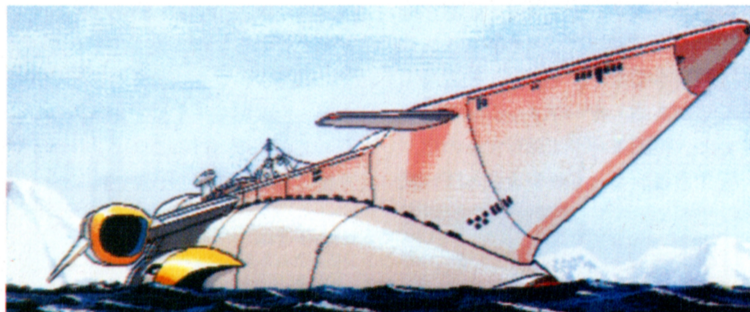
当然マウス対応で、カーソルをアイコンの上に移動させて左クリック（キーボードならリターン）すると、そのコマンドに応じたメニューウインドゥが開く。その中から適切なものを選んでゲームを進めていくのだ。

LOOK　TALK　THINK　MOVE　SYSTEM

LOOK（見る）	TALK（話す）	THINK（考える）	MOVE（移動）	SYSTEM（システム）
自分の周りを見回したり、近くにある特定のものを観察するコマンドである。近くにいる人物の様子も見ることができる。	人と話すときに使うコマンド。できるだけ多くの人たちと会話をして、情報を集め、自分のこれからの行動を決定しよう。	物事を考えるときに使うコマンド。むやみに動き回るだけでは、よい結果を得ることはできない。考えることも重要なのだ。	ほかの場所に移動するときに使うコマンドだ。しかし、移動する前に、その場所でできることはすべて試しておこう。	このコマンドを使うとシステムウインドゥが開く。セーブ・ロード、メッセージスピードのコントロールなどを行える。

これが万能潜水艦ノーチラス号の艦内だ

ネモ船長の指揮するノーチラス号は、全長152.2m、全幅47.5m、水中排水量は約1万2000tにもおよぶ。主動力には常温対消滅エンジンを使用し、航続距離はほぼ無限！　多数の武器を搭載しており、ガーゴイル率いるネオアトランティスの超科学力に唯一対抗できる万能潜水艦だ。

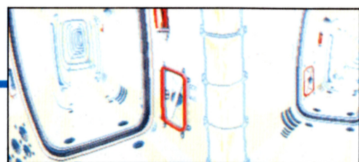
では、その艦内をキミだけにこっそりとお見せしよう。

⬆万能潜水艦ノーチラス号の勇姿。世界最強の潜水艦だ！

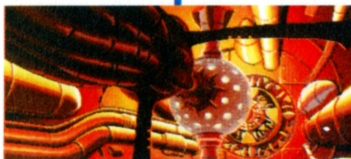
格納庫

ブリッジ

医務室

通路

通路

居住区

食堂

第1機関室

ジャンたちの部屋

キャラクタの感情によって表情が変化する

ゲーム版『ふしぎの海のナディア』では、TVシリーズに登場したほとんどのキャラクタが登場する。会話をしているキャラクタに合わせて顔のグラフィックが表示され、しかも感情によって表情が変化するぞ。ここに載せた以外にも、たくさんの顔グラフィックのパターンがあるのだ。

ジャン

エレクトラ

ナディア

サンソン

ノーチラスVSガーフィッシュ！ 迫力の戦闘シーン!!

万能潜水艦ノーチラス号で航海を続けていくと、当然(？)、ネオアトランティスの潜水艦ガーフィッシュと遭遇することがある。ガーフィッシュと接触すると、戦闘モードに移行するのだ。一見するとシミュレーションっぽい戦闘画面だが、どちらかといえばRPGの戦闘に近いシステムだ。TVシリーズでの戦闘シーンを彷彿(ほうふつ)させる、なかなか凝った戦闘モードになっているぞ（けっこう燃える！）。

また、使用できる武器の数は限られているので、弾の無駄遣いをしないようにしようぜ。

●戦闘モードでは、アニメーション処理されたグラフィックが。測的長の報告をよく聞いて、的確な判断をしよう

●ガーフィッシュなど敵艦と接触すると、戦闘モードに移行する。しまった、爆雷攻撃だ！　回避しろ!!

戦闘ディスプレイ

ネオアトランティスの潜水艦ガーフィッシュと接触すると戦闘モードに移行する。フロッピーディスク上でも当然プレイできるが、ディスクアクセスを頻繁にするので、できればハードディスクにインストールしたほうが、快適にプレイできるぞ。

深度計

ノーチラス号の現在の深度を知ることができるメーター。艦の潜航、浮上にともなって、ゲージが変動する。潜水艦戦闘では、深度が大変重要になってくるので、十分注意しよう。

戦術モニター

ソナーに捉えた敵艦の位置を表示するモニター。ノーチラス号の位置はモニタースクリーンの中央部になっている。敵の色で、攻撃可能かどうかが大体わかるようになっているのだ。

コンディションモニター

ノーチラス号の被害状況を表示するモニター。被害を受けたブロックがあると、ランプがグリーンからレッドに変わる。赤いランプが多くなってしまうと、かなり危険な状態にいるということになる。

メッセージウインドゥ

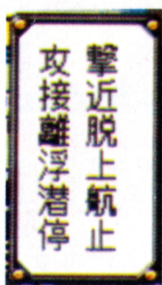
戦闘中の乗組員たちの会話が表示されるウインドゥだ。戦闘中の会話は聞き逃さない（見逃さない）ようにしよう。特に、探査測的長のエーコーさんのメッセージは重要だぞ。

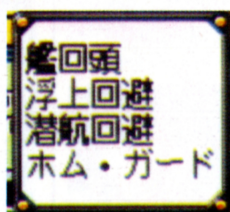
兵装残弾カウンター

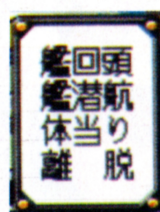
左から誘導弾、飛行爆雷、ホム・ガードの残弾数が表示されるメーター。各兵器の弾数には限りがあるので、無駄遣いはしないように心掛けよう。いざ！というときに困るぞ。

戦闘コマンド

戦術メニュー

ノーチラス号の戦闘システムは、敵艦と接触すると、自動的に作動する。メニューウインドゥから状況に応じたコマンドを選んで戦おう。

攻撃回避メニュー

敵艦が攻撃を仕掛けてきた場合に、このウインドゥが開く。ガーフィッシュの武器は、非誘導型なので、巧みに操艦すれば回避も可能だぞ。

接近戦メニュー

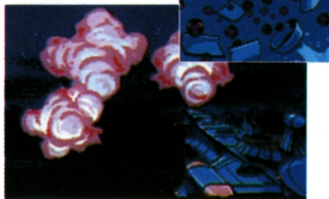
敵艦に異常接近した場合に、このウインドゥが開く。この場合の判断ミスは、自艦をも傷つける可能性があるので、十分注意しよう。

ノーチラス号の兵装

万能潜水艦ノーチラス号には、古代アトランティス人の超科学を利用した強力な武器が多数搭載されている。ここでは、このゲームでおもに使用する3つの武器について説明しよう。使わなければ、それに越したことはないのだが……。

誘導弾

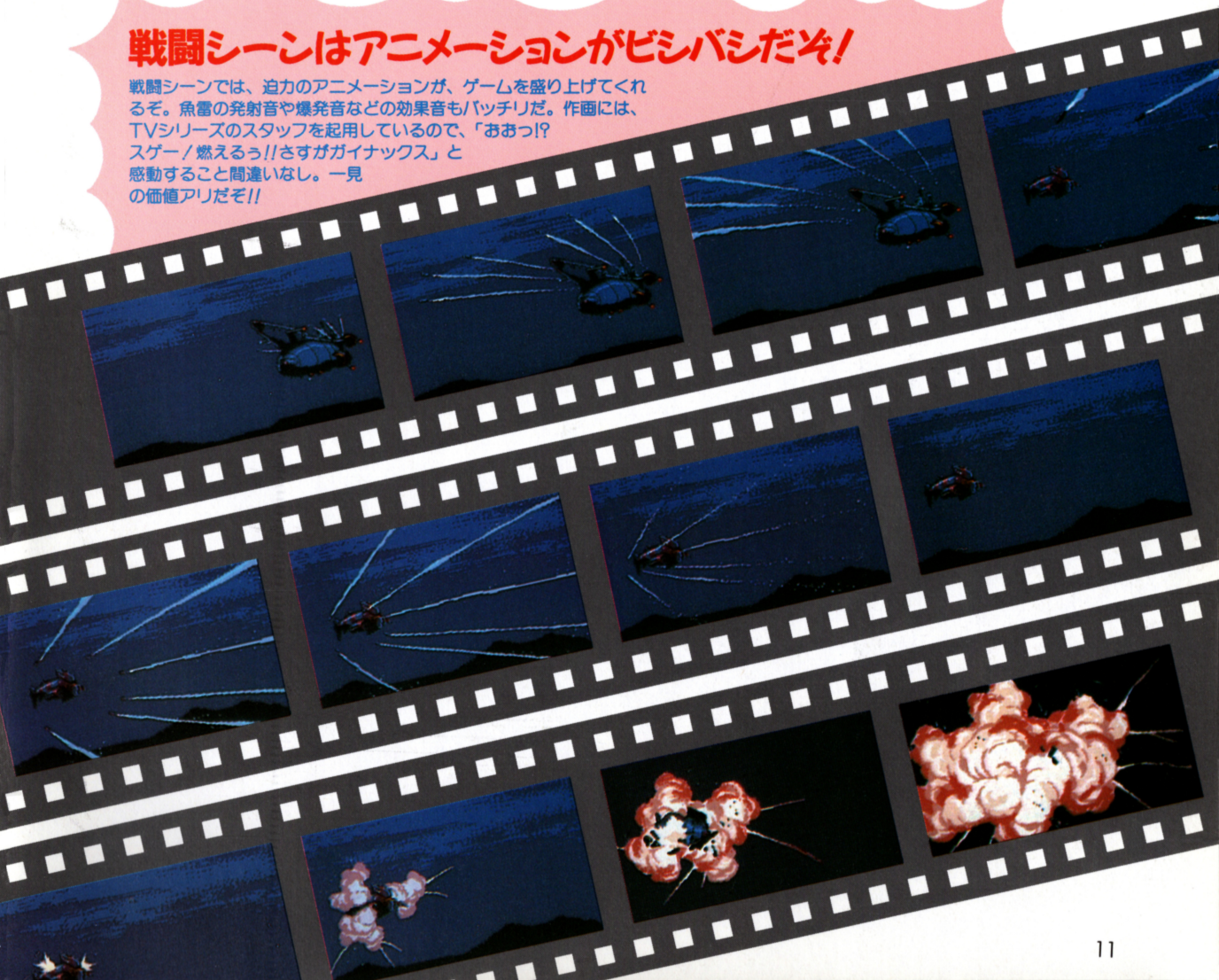
万能潜水艦ノーチラス号の主力兵装の1つ。対潜水艦および対艦船用の攻撃兵器。左右に20門ずつ、計40門の発射管を備えている。これは海中を自在に動き回って敵艦を追尾し、破壊する。

ホム・ガード

対雷撃防御兵器。発射したのち、あらかじめ設定した距離で無数の子爆弾を放出し、敵の魚雷などに対して弾幕を張ることができる。唯一の防御兵器だ。

飛行爆雷

対艦船用、および対地、対空用の攻撃兵器。特に敵が上方に位置する場合に有効。遠方の敵艦を目掛けて空中に発射し、放物線を描いて落下させて攻撃することもある。深々度や近距離では使えない場合もある。

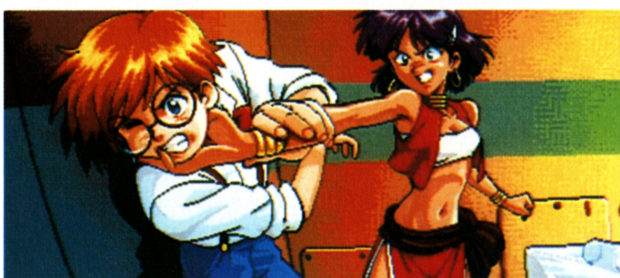
戦闘シーンはアニメーションがビシバシだぞ！

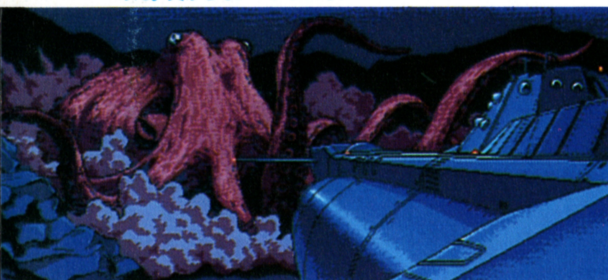
戦闘シーンでは、迫力のアニメーションが、ゲームを盛り上げてくれるぞ。魚雷の発射音や爆発音などの効果音もバッチリだ。作画には、TVシリーズのスタッフを起用しているので、「おおっ!? スゲー！燃えるぅ!!さすがガイナックス」と感動すること間違いなし。一見の価値アリだぞ!!

先のストーリーをちょっとだけ教えちゃおう

にせナディア現る!?

ノーチラス号が追尾していた潜水艦は、なんとノーチラス号と同じ音を発してした。当惑する乗組員の隙を突いて、敵艦が魚雷を発射。幸いにも命中した魚雷は不発弾で、作業員の手で艦外に排除された。ところが、それを機会にしてナディアの様子がおかしくなった。肉や魚を食べないナディアが、なんとキッチンで魚料理を作ったりしているではないか。全員に食事を勧めるナディア。しかし、これを食べた乗組員たちは苦しみだし、つぎつぎと倒れていった。料理には猛毒が入れられていたのだ。これはガーゴイルの策略だった。不発弾に乗っていた生体兵器にせナディアが本物のナディアを襲って不発弾に閉じ込めていたのだ。

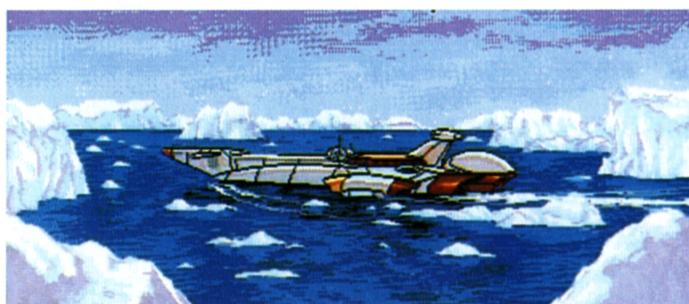
○なんとナディアが魚料理を!? こりゃおかしい。絶対におかしい。しかも妙に優しいし……。う〜ん

○ゲゲっ!? やっぱりコイツはニセモノだった!! くっそー、本物のナディアは、いったいどこに?

○ノーチラス号の航海では、さまざまな困難が待ち受けているのだ。負けるなノーチラス号!

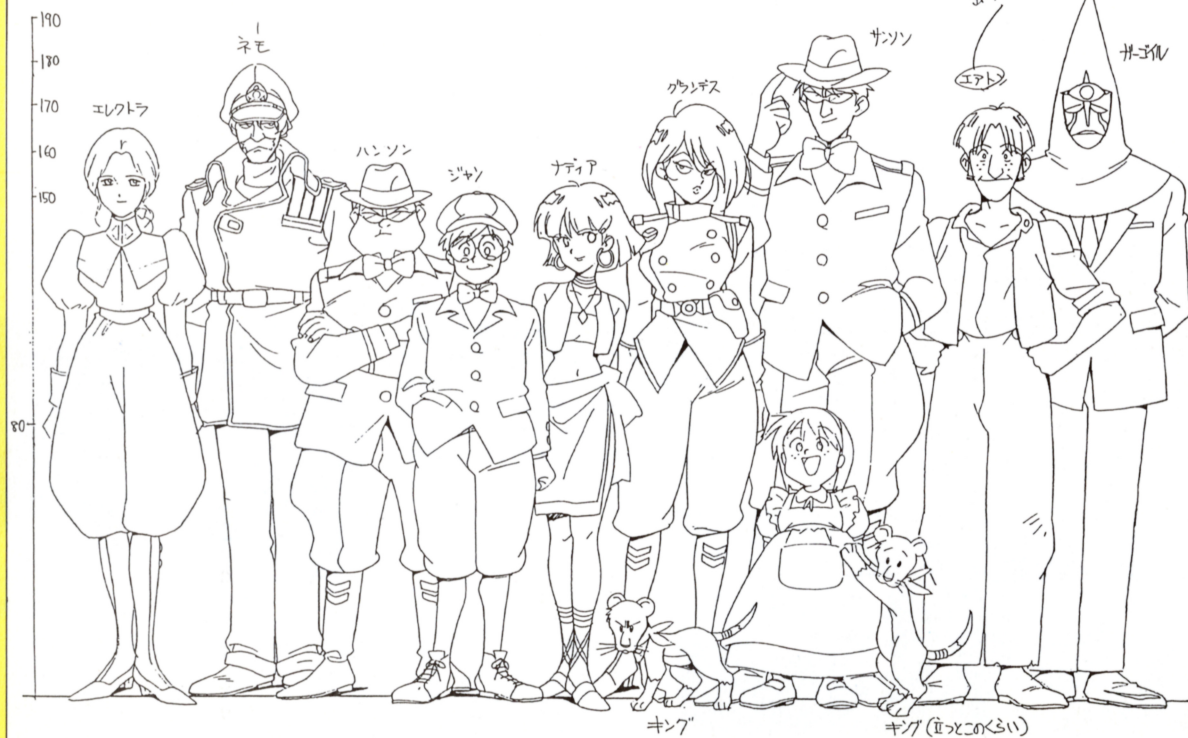
○料理を食べた乗組員たちは、全員行動不能に……。どうしたらいいんだ?

ノーチラス号、北極へ

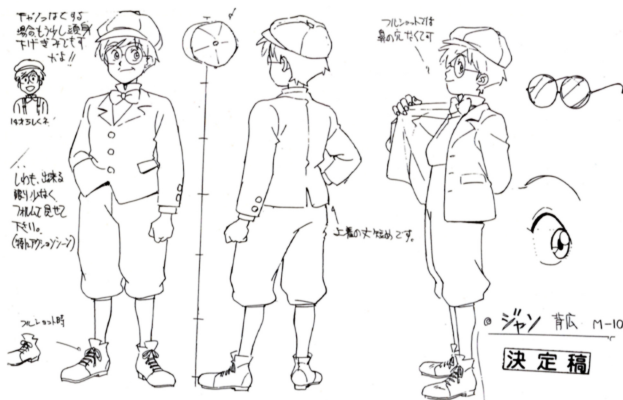
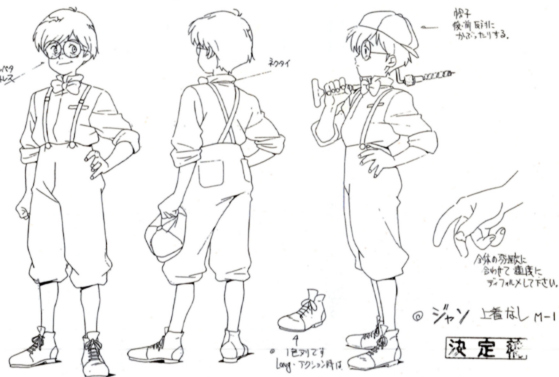
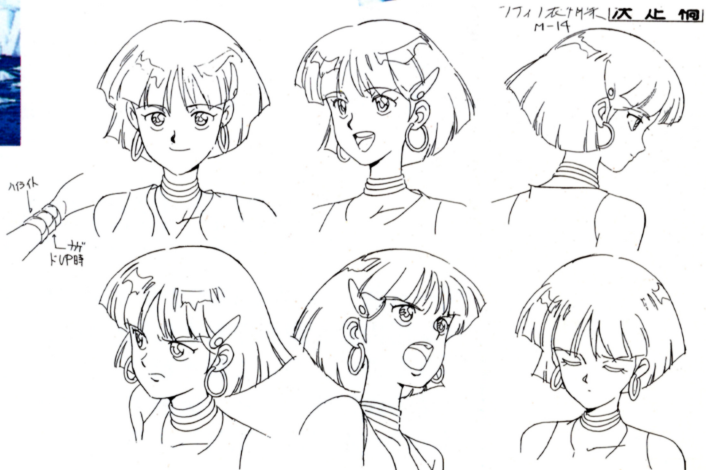
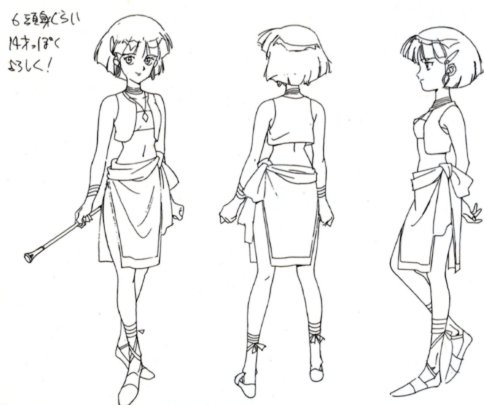
○たった6人と1匹の臨時クルー。ノーチラス号は、無事に北極へたどり着くことができるのか?

○そして、解毒剤となる北極ホウセンカを手に入れることができるのか? がんばれジャン!

排除された不発弾は、ガーフィッシュに回収されていた。毒入りの食事を食べてしまった乗組員たちは、全員行動不能になってしまったのだ。そして、正体を現したにせナディアは自爆してしまった。毒から運良く助かったのは、ジャン、エーコー、ハンソン、サンソン、イコリーナ、マリー、キングの6人と1匹だけ。看護婦のイコリーナが調べたところ、解毒剤となる北極ホウセンカは、北極にしかないという。ノーチラス号は、これだけの人数でも動かすことは可能だが、ガーフィッシュと遭遇したら……。しかし、みんなを助けるには、北極へ行くしかないのだ!

つづきはゲームで!

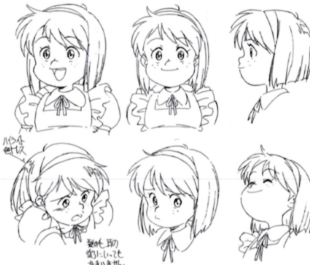
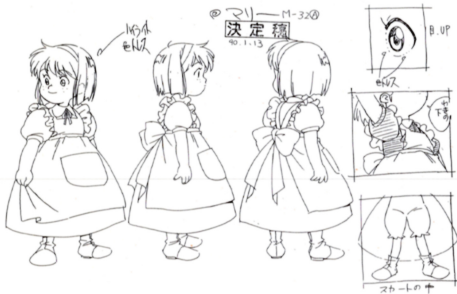
設定資料集

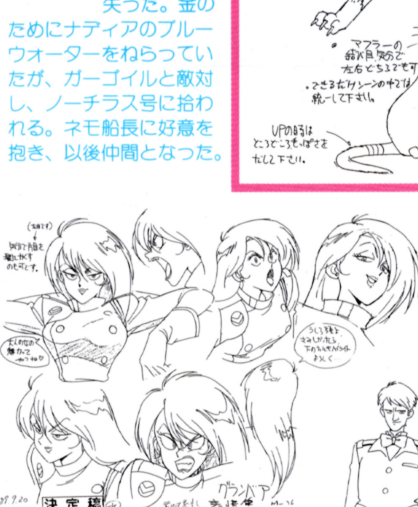
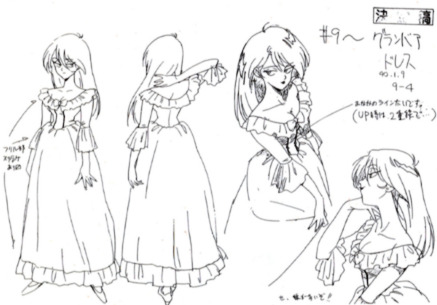
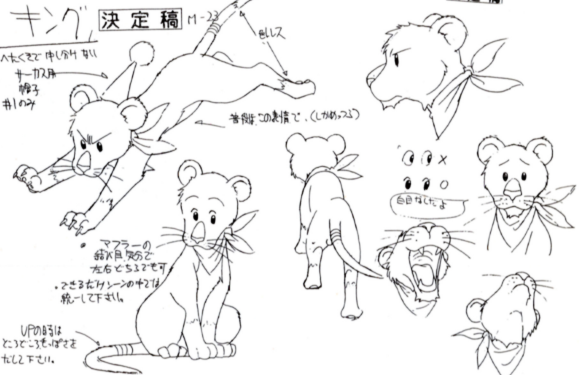
キャラ対比図
89.9.26
決定稿 M-8
エレクトラ
ネモ
ハンソン
ジャン
ナディア
グランデス
サンソン
エアトン
ゲームには出演していません
ガーゴイル
キング
キング(立つとこのくらい)

for GAME

ゲーム版『ふしぎの海のナディア』は、基本的にTVアニメーション用の設定資料をもとに制作されている。が、どうしても必要なものは、新たに書き起こされているのだ。では、その膨大な量の設定資料から、登場するキャラクタの紹介をまじえて、ほんの一部だけお見せしよう。

ジャン・ロック・ラルティーグ。14歳。フランス生まれ。性格は純粋で素直。好奇心が強く、発明好きの少年だ。行方不明になっている船乗りの父親を探すために自作飛行機を製作。パリの飛行大会でナディアと出会い、彼女に興味を持ったため、波乱万丈の大冒険に巻き込まれることになった。

ナディア。アフリカ大陸タルテソス王国生まれ。推定14歳。2歳のときにサーカスに拾われた。他人に対して不信感を抱き、心を開こうとしないが、動物に対しては優しく、心を通わす。菜食主義者で、肉や魚は絶対に口にしない。しかし、ジャンに対しては好意を抱き、次第にほかの人にも心を開いていくようになる。

マリー&キング

マリー。フランス生まれの4歳。両親をガーゴイル率いるネオアトランティスに殺されている。そしてジャンたちと出会いノーチラス号へ。性格は自由奔放、天真爛漫。子ライオンのキングとは大の仲良しだ。

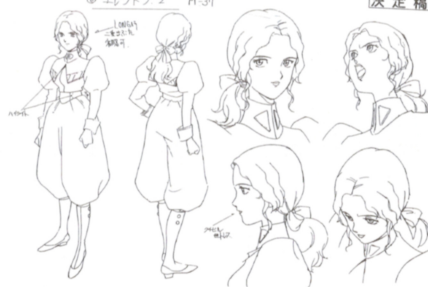
キング。ライオンのオスの子供。サーカスではナディアといっしょに活躍していた。ナディアを慕っており、彼女もとてもかわいがっている。ナディアはキングの言葉がわかるようだ。マリーと知り合ってからは、よき遊び相手になっている。

グランディス一家

グランディス。イタリアの名門出身の28歳。18歳のときに男にだまされて、全財産を失った。金のためにナディアのブルーウォーターをねらっていたが、ガーゴイルと敵対し、ノーチラス号に拾われる。ネモ船長に好意を抱き、以後仲間となった。

サンソン。万能戦車グラタンのドライバーで27歳。性格はキザでクールを装っているが（根は優しく、紳士）、ハンドルを握ると凶暴になる。また、人間ばなれした怪力の持ち主で、銃の腕前も超一流だ。

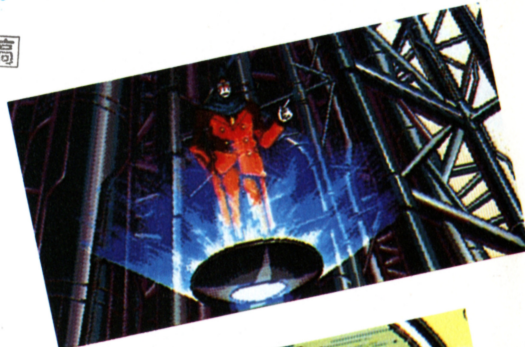
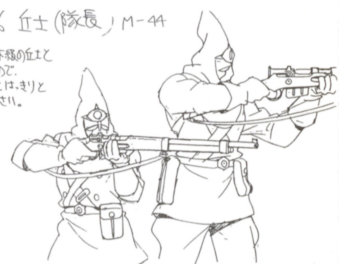
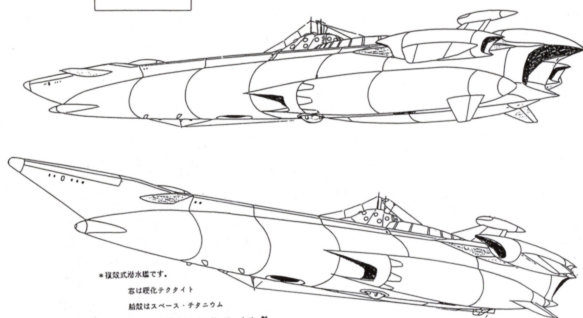
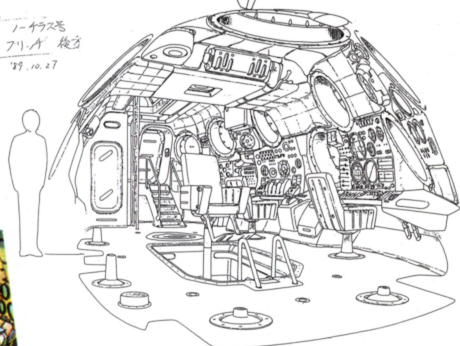
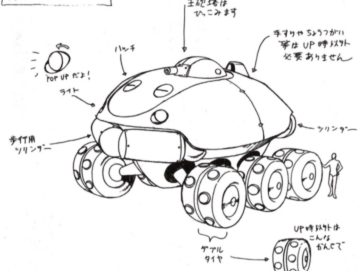
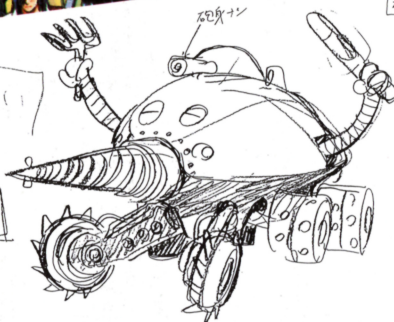
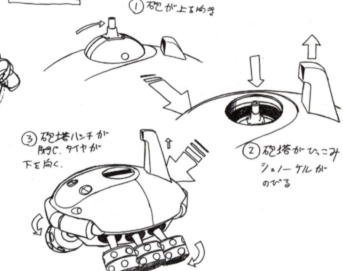
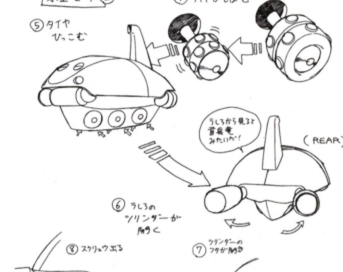
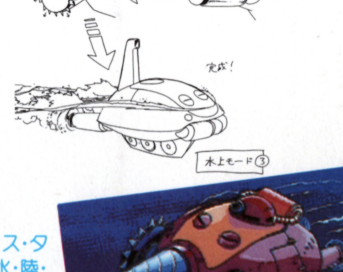
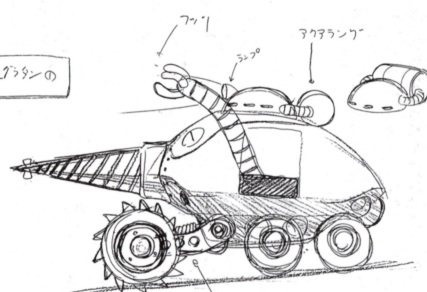
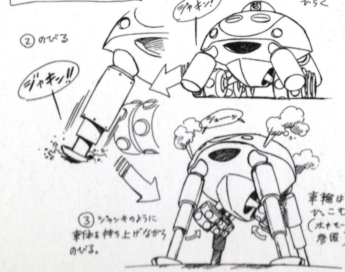
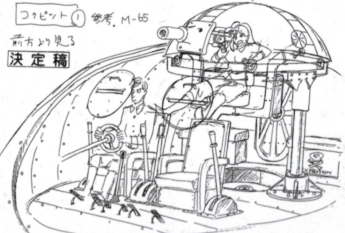
ハンソン。27歳。サンソンとともにグランディスの家の使用人だったが、グランディスが文無しになったあとも、行動をともにしている。ノーベル賞級の頭脳の持ち主で、万能戦車グラタンを設計、製作した。好奇心、探究心が強く、心も純粋な人。グラタン搭乗時は、ナビゲーター役を務めている。

ノーチラス・クルー

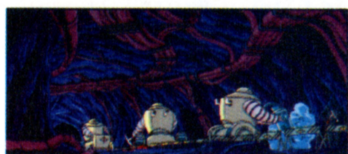
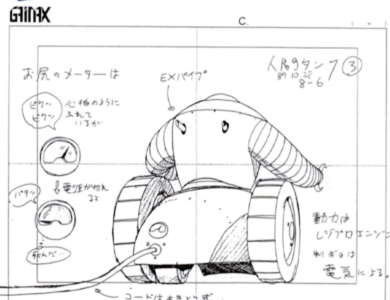
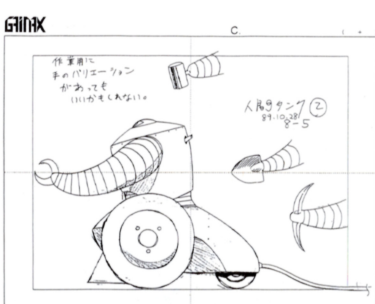
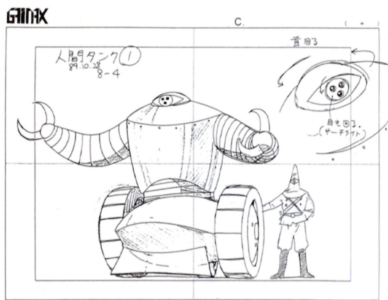
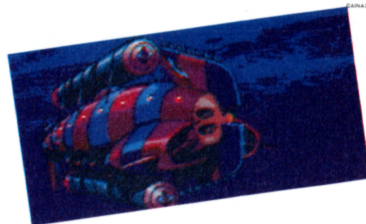
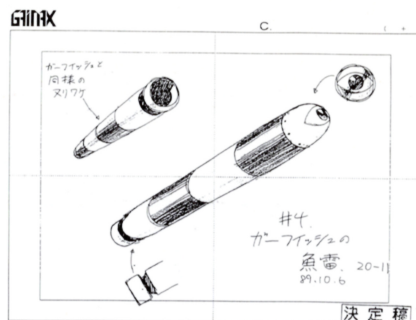
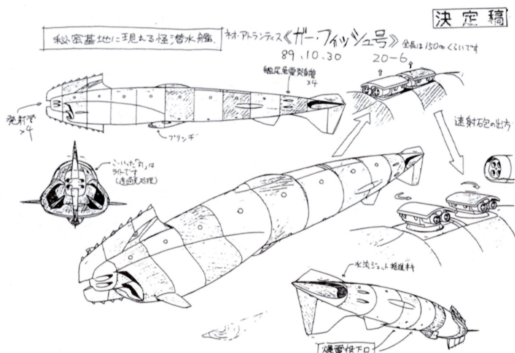
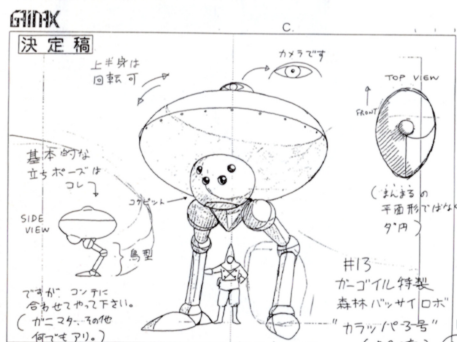
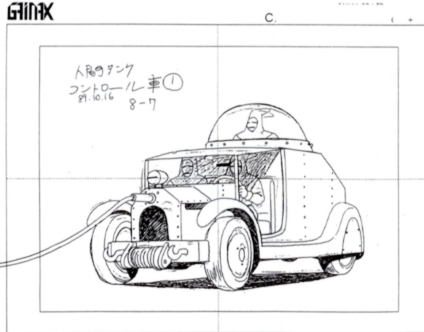
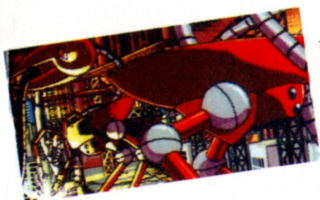
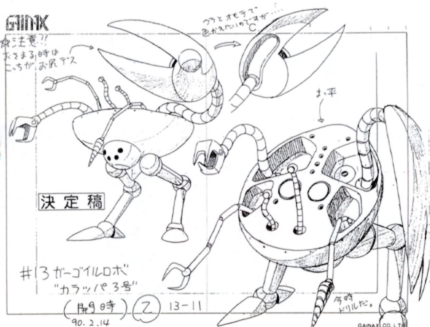
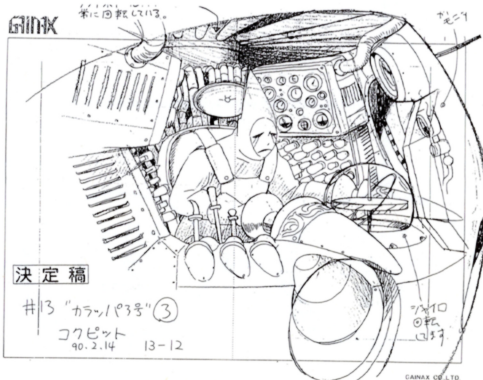
ネモ(偽名)。46歳。旧タルテソス王国の国王だった男。現在は万能潜水艦ノーチラス号の船長として、ガーゴイル率いるネオアトランティスと死闘を繰り広げている。目的のためには手段を選ばない人物だったのだが……。実は、ナディアの父親であるが、彼女はまだ気づいていない。

エレクトラ(偽名)。24歳。タルテソス王国崩壊時にネモに助けられ育てられた。性格は理知的で冷静沈着。秘かにネモに思いを寄せているが……。グランディスとは、ネモをめぐって対立することもある。王国崩壊時に弟を失っており、ジャンを弟のようにかわいがっている。趣味は読書。低血圧で朝には弱い。

万能潜水艦ノーチラス号の乗組員は、さまざまな年齢、人種、国籍の人間で構成されている。ネオアトランティスになんらかの恨みを持ち、打倒ネオアトランティス！を誓い合った仲間なのだ。探査測的長のエーコーと、乗組員のアイドル的存在である看護婦のイコリーナは、今回のゲームで大活躍するぞ。

ガーゴイル＆ネオアトランティス

ガーゴイルは、ネオアトランティスの実質的指導者である。タルテソス王国では宰相を務めていたが、親友だった国王のネモと意見の食い違いから対立。タルテソス王国を崩壊させた。選民思想を信奉しており、アトランティス人による世界支配を企て、ネオアトランティスを結成する。

ノーチラス&グラタン

ネモ船長が指揮する万能潜水艦ノーチラス号は、古代アトランティス人の遺跡から宇宙船を発掘し、それを13年間かけて潜水艦に改造したものだ。メインエンジンは常温対消滅エンジンで、半永久的に稼働し、最大船速は108ノット(時速約200キロ!)にものぼる。

グランディス一家が使用するグラタン(グランディス・タンク)は、ハンソンによって設計、製作された、水・陸・空の各モードに変形できる万能戦車だ。グランディスは「カトリィヌ」と呼んでいる。

ガーフィッシュ&人間タンク

ネオアトランティスの攻撃型主力潜水艦。おもに通商破壊工作に使用される。船体は特殊合金でできており、艦首にある衝角（ラム）で、洋上の船に体当たり攻撃を行う。そのほか、爆雷、魚雷、速射砲など多数の武器を搭載している。このほかに、輸送型ガーフィッシュや、武装や速力を強化したガーフィッシュⅡなども確認されている。

人間タンク。ネオアトランティスが使用する有線式の人型ロボットだ。通常は、基地内の資材運搬用として使われているが、パトロールや戦闘用としても使用されることがある。人間タンクのコントロールは、連結されている指揮車から行われている。また、レールの上を移動する列車型の人間タンクも存在する。人間の数十倍の力があるが、TVアニメでは怪力サンソンの敵ではなかった。ゲームでは、後半に登場する。

カラッパ3号。ネオアトランティスの森林伐採カニ型ロボット。1人乗りで、大型のカッターを装備している。TVでは、ノーチラス号が補給に立ち寄った島で、迷子になったマリーとサンソンを襲う。コイツには、さすがのサンソンもかなわなかったようだ。

さあ、ここでは、ゲーム『ふしぎの海のナディア』がどーやってできたのか、製作したスタッフたちのインタビューを交えて紹介していくことにしよう。

製作日誌❶『ナディア』はこ〜してできたの図

ゲーム『ふしぎの海のナディア』ができるまでをフローチャート風にしてみたぞ。各スタッフが掛け持ちで作業をして破綻するのを防ぐため、キッチリした分業制の方法がとられた。各パートで完成したものをひとつにまとめるのだ。また、シナリオは、ガイナックスで開発したオリジナルツールを使って、最初からテキストゲームの形で書かれたそうだ。『ナディア』のテキストAVGもプレイしてみたい？

企画立案 → ブレーン ストーミング → シナリオ

ブレーン ストーミング ↔ システム検討

システム検討 ↔ シナリオ

システム検討 → プログラミング

シナリオ → コンテ

テキスト データ 作成 ↔ コンテ

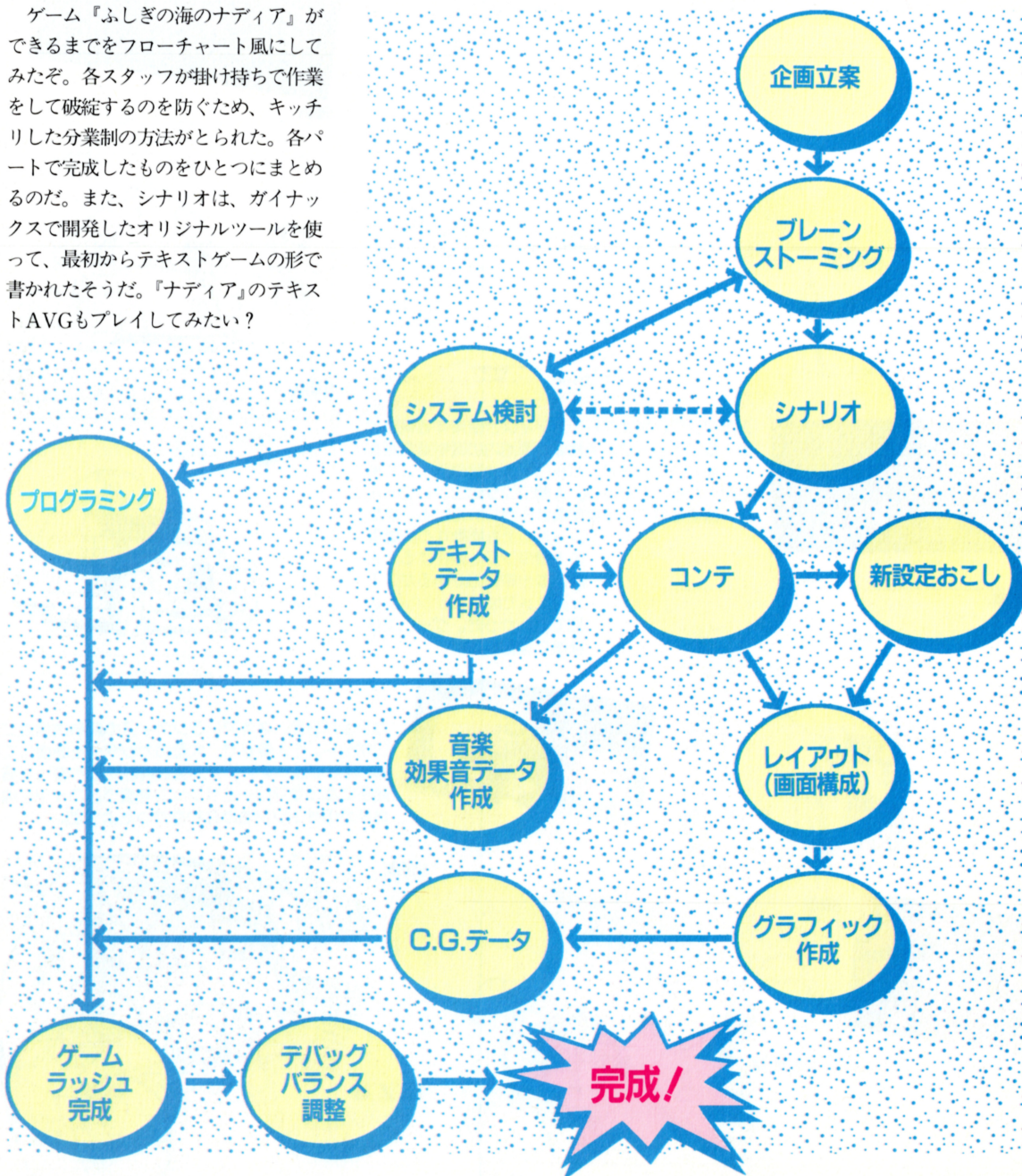
コンテ → 新設定おこし

コンテ → 音楽 効果音データ 作成

コンテ → レイアウト（画面構成）

新設定おこし → レイアウト（画面構成）

レイアウト（画面構成） → グラフィック作成 → C.G.データ

プログラミング・テキストデータ作成・音楽効果音データ作成・C.G.データ → ゲーム ラッシュ 完成 → デバッグ バランス 調整 → 完成！

製作日誌②ハイクオリティのC.G.はこ〜してできる!

『ナディア』のグラフィック原画は、TVアニメスタッフによって作成された。監督がシナリオをもとにして、ゲームのシーンを確定し、必要なグラフィックデータを割り出してコンテを描くのだ。そして、それをもとに以下の作業が始まる、というわけだ。

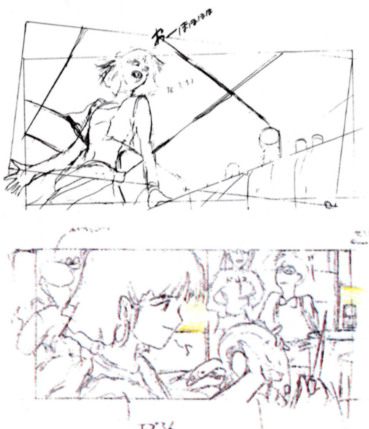
グラフィック班の仕事

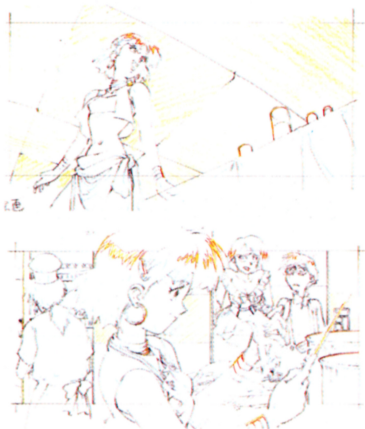
- ●レイアウト
- ●原画
- ●作監修正

（TVスタッフの仕事）

- ●クリンナップ
- ●スキャナ取り込み
- ●着彩
- ●C.G.作監

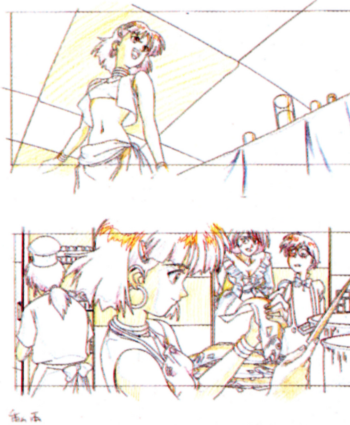
①レイアウト

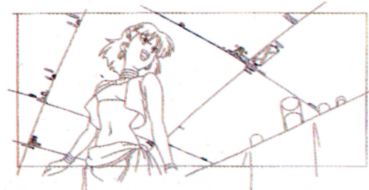
監督の描いた絵コンテの条件を満足させる、カッコよくて見栄えがする画面を設計するのがレイアウトの作業だ。ここではけっこう雑に描かれている感じがするね。落書きやお遊びの部分もあって、これだけを見てもおもしろい。

②原画

①で描かれたレイアウトのラフな線を、キチンとした絵に仕上げるのが原画マンの仕事。ここでもTVアニメのスタッフが起用されているのだ。だいぶキレイな絵になって、キャラクタもおなじみの顔になってきているのがわかるね。

③修正

この作業もTVスタッフの仕事だ。複数の原画マンが手掛ける原画は、同じキャラクタを描いても、各人のクセが出てしまうものである。そこで作画監督の手によって、原画の線を統一するための修正を入れるのだ。これでバッチリ!

④クリンナップ

動画担当者が原画と修正をもとに、スキャナなどの装置で取り込みやすいよう原画の線をキレイにクリンアップするのだ。ここまでは、TVアニメ用セル画の製作とまったく同じだ。ここまでくれば、もう安心……と思いきや……。

⑤庵野氏の乱入!?

監修の庵野氏が、出来上がった動画を見て物足りなく思ったのか、さらに修正を……。あ〜、細かい!

⑥スキャナ取り込み 着彩

動画用紙に描かれた絵を、スキャナで取り込んで、それに色を着ける作業だ。

⑦C.G.作監

③のときと同様に、グラフィックの仕上がりを統一するために、C.G.作画監督が最終的な修正を行うのだ。

⑧完成!

完成だ。ほとんどアニメ製作と同じような作業なのである。こうして完成したグラフィックは、ゲームに組み込まれていくのだ。ガイナックスで製作されるゲームのグラフィックが高品質な理由の一端をわかってもらえたかな?

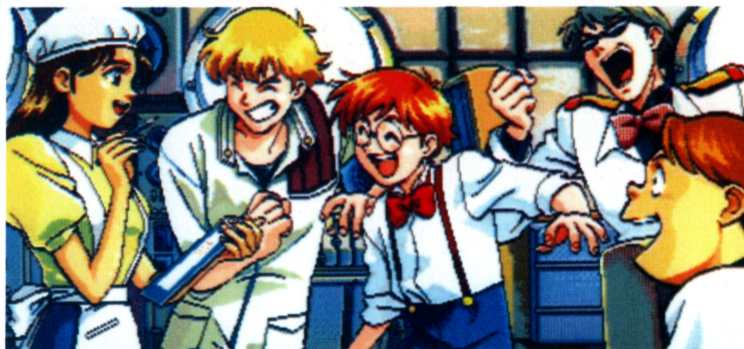
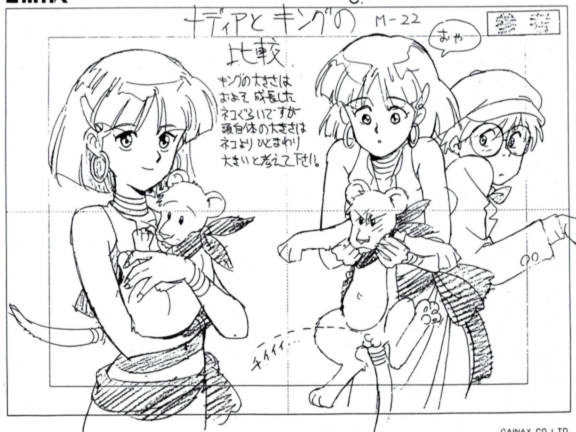
製作日誌③スタッフに電撃インタビュー

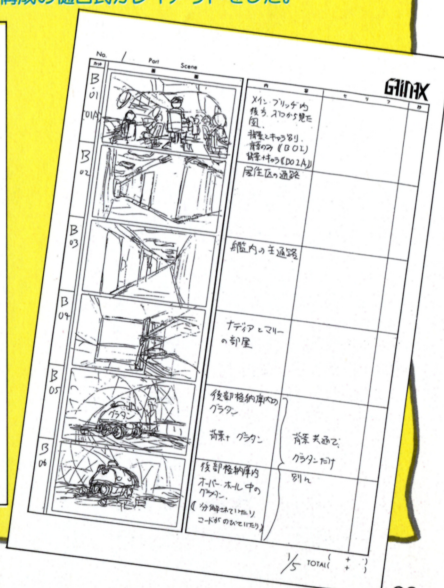
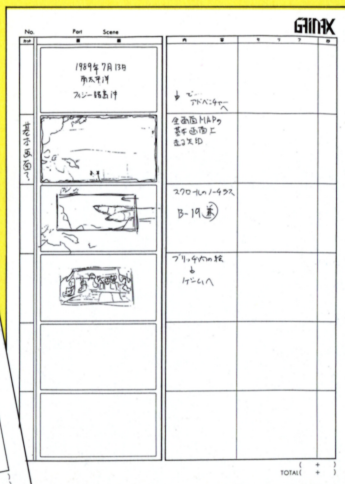
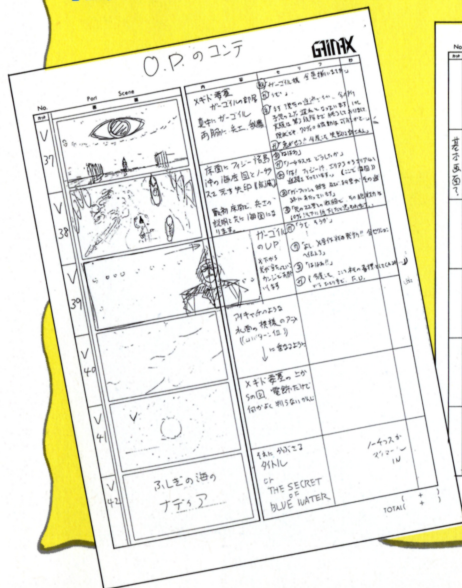
ゲーム『ふしぎの海のナディア』に携わったスタッフのみなさんに、以下の質問をぶつけてみたぞ!

①ゲーム版『ナディア』では、どのような仕事をしたのですか?
②ゲームの制作はアニメとくらべてどうですか?
③「ナディア」の中で好きなキャラクタは?
④個人的に所有しているパソコンは?(ゲーム機を含む)
⑤好きなゲームは?(パソコンに限らず)
⑥制作に行き詰まったときは、どのようにして打破しましたか?
⑦『ナディア』で思い入れのあるシーン、または見どころは?
⑧ゲーム製作中のおもしろいエピソードや失敗談、苦労話などがあったら教えてください。
⑨ゲームの制作が決まったとき、どう思いましたか? また、ほかのスタッフたちの反応は?
⑩TVシリーズでいうと10から15話ぐらいの外伝的な話ですが、このあたりを選んだ理由は?
⑪カットしてしまったシーンやシステムなどはありますか?
⑫他機種への移植は? 続編やほかのジャンル(RPGやSLGなど)の可能性はありますか?
⑬テクポリ読者、ゲームを買ってくれたユーザーにひと言お願いします。

①脚本……となっておりますが、みなさんの意見を最終的にまとめてストーリーを作成し、それをテキスト(分岐なども含む)に起こした(しかも数多く修正を加えていただきました)ということです。本作品をすばらしいと思ってくださるのなら、それはひとえに、監督の生田氏以下、スタッフの力量によるものでしょうし、ご不満があれば、おおもとになるテキストを作成した私の責任だと思います。めずらしくクソまじめですが、ホントです。
②脚本として、何作かのアニメに携わっていますが、ゲームとしての形に成立させるのが、とにかく大変でした。特にフラグ指定なども、一応こちらでやったので……。
③みんな均等に好きです。
④現在はPC-9801DA。ゲーム機はファミコン(以下FC)、スーパーファミコン(同SFC)、メガドライブ(同MD)、PC Engine(同PC-E)。
⑤『ドラゴンクエストII』『ファイヤーエンブレム』『ゼルダの伝説(SFC版)』『桃太郎伝説II外伝(自分でシナリオ書いてますんで、ね)』『ロックマン2』『キャンペーン版大戦略II(98)』『アドバンスド大戦略』『ネクタリス』ほか、山

のように……。
⑥泣きつき、スケジュールを延ばしてもらった。発売遅れて申し訳ない。
⑦そりゃもう、見どころいっぱい夢いっぱいだけど、シブめのところで、誘導弾発射アニメをチョイス!
⑧ナディアスタッフとしては部外者なので、いかにナディアという素材のイキのよさを生かすかが難題でした。とにかく、苦労のしっぱなし。
⑨「私なんぞが、やっていいんでしょうか?」
⑩これは当初からの話し合いの中で、1、一番オリジナルストーリーが組み込みやすそうだったから。2、もっともナディアらしいところだから、ということで、合意はできていました。ただ初期には、後日談的なストーリーもありました(なんと舞台は当時の日本だった!)。
⑪山のようにあります。特に後半部の要塞潜入は、最初アイテムを駆使して右往左往する、かなり長いものでしたし、サンソンとハンソンのほかにも、キングを連れて行けるという選択肢もありました。こうしたかったという点では、戦闘システムがあれほどすばらしいものになるのなら、もっとバリバリブリブリ、戦闘を増やすべきだったかな、と。
⑫どうなんですか? とにかく今度は(今度も)がんばりますんで、ゲームシナリオの仕事をぜひくださいませ。
⑬高額な作品です。しかしガイナックスの作品は、それに見合うだけの物があると部外者ながら確信しています。そして今回の『ナディア』も十分、値段と期待にこたえうる作品に仕上がっています。何はともあれ、ぜひ一度プレイしてください。……でも、コピーはだめよ。1回では到底、すべてのグラフィックを見切れませんので、ぜひ何度もトライしてください。また、プレイ時間自体はかなり短いですが、ゲームとしてよりも、それこそアニメ映画のように楽しんでいただければ幸いです。

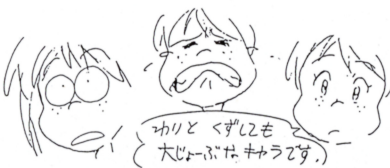
①監督……作品作りの交通整理。ほかにコンテや演出もやっています。
③イコリーナ。やっぱりかわいいですよ。ファンクラブ第1号だし……。
④PC-8801、PC-88FE、FM-7、PC-286V-STD、PC-386S、ツインFC、SFC、PC-E。
⑤『大戦略II』。
⑥寝たり、お酒を飲んだり、ビデオを見たり……まあ、気分転換をしてみることです。
⑦ガーゴイルの秘密基地内や新兵器。……Hシーン……。
⑨自社のアニメ（原作つき）のゲーム化企画なので、いろんな意味で、いつもにもましていいかげんなものは作れないぞ、というプレッシャーがあったみたい。
⑪ディスクの容量がもっとあったら、さらにたくさんのグラフィックを使いたかった。特にエンディングシーンは増やしたかった。
⑫個人的にはRPGものもおもしろそうだな、とは思っています。
⑬これからもよろしくお願いします。

これが生田監督が書いた絵コンテだっ!

絵コンテとは、演出家がキャラクタの動きや位置、画面のレイアウトなどをアニメーターの人たちに伝えるために使われるもの。『ナディア』では、脚本の山口氏の書いたシナリオから監督の生田氏が絵コンテを描き起こし、画面構成の樋口氏がレイアウトをした。

プロデュース
赤井孝美

①プロデュース。
②アニメのナディアのスピード感は、カット数の多さによるところが大なのですが、ゲームではグラフィックが制限されて、いろいろ工夫が必要でした。
③ガーゴイル。服がハデだから。
④PC-98、FC、SFC、MD、PC-Eと旧CD-ROM²。
⑤うちのゲームはみんな好き。あと、歴史ものとアダルト（笑）。
⑥根性を出す。または根性を見せる。
⑦戦闘シーン。特に飛行爆雷の青空の解放感が好きです。
⑧レイアウトの樋口君のセンスがよかった。
⑨みんな知ってました。
⑩一番ナディアらしいと思います。
⑪話の構成上、ナディアの活躍するシーンが少なめになってしまいました……。
⑫目下、前向きに検討中です。X68K版は進行中ですが、発売日は未定です。
⑬ナディアの楽しい番外編です。春休みの特別編を見る感じで楽しんでやってください。グラフィック多用型のアニメ風パソコンゲームのひとつの到達点と自負しています。できれば、ハードディスクかマルチドライブで遊んでください。

プログラム
橋本立郎

①ゲームのプログラムを組んでいます。
③マリー。表情豊かでかわいいから。
④PC-9801UV11、ダイナブック、SFC、PC-E。
⑤『ファイナルファイト』『インディ500』『ナディア』(笑)。
⑥行き詰まったことはないです（笑）。
⑦エンディング・スタッフロール。すっごい苦労しました。ぜひ見てください。
⑧98の新機種がチェックセンターになかった上、誰も持っていなかったので、しかたなく新宿の某ショールームに行き、内緒でチェックしたのでした……。
⑨……やっぱり……。
⑪もっとプログラム上の演出をしたかった。オープニングでガイナックスのロゴを、地球の周りをぐるぐる回してみたりとか（笑）。
⑫個人的にはIBMでプログラムしてみたい。
⑬いつもありがとうございます。

C.G.監督 玉谷純

①ゲームのすべてのグラフィックの責任者。最終的なC.G.の質を保つために、監督および他の部署（原画、プログラムなど）の担当との折衝。
②アニメは自分の描いたものがフィルムなどに撮られていくなど、劣化する情報だが、C.G.は描いたものと同じものがお客様の手に渡るので、その分プレッシャーがあります。
③エレクトラ……やはり暗い影を引きずった美女はいい。
④PC-9801DX、ツインFC。
⑤『麻雀悟空』『ドラクエ』シリーズ。
⑥1時間でも2時間でも、仕事のことは一切忘れて遊んだり、ごはんを食べに行ったりする。
⑦ガーフィッシュ99号（笑）の出現シーン。タコ。にせナディアの最期。
⑧苦労編：正妻（監督）の生田君と、お姑（監修）の庵野さんとのあいだで揺れ動く旦那の気分を味わってしまった。失敗編：最後の最後までナディアのブルーウォーターの描き忘れに気づかなかった。原画の段階で描き忘れがあり、その後、動画、グラフィック、作監と経たのに……デバッグのときにやっと……。
⑨ガイナックスで製作するのは当然のことと思っていたみたいだが、質と量（グラフィック）に関しては、プレッシャーを感じていたようだ。

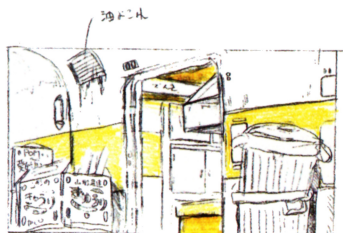
⑪戦闘アニメーションにもう少しバリエーションを増やしたかった。
⑫潜水艦戦闘などが中心のSLGもおもしろそう。
⑬この作品は、絵もストーリーもまごうことなき本物のナディアです。本物のナディアの世界をお楽しみください。

音楽・効果音プログラム 梶原正裕

①アニメで使用されていたBGMのFM音源、MIDI音源への編曲。効果音の作成、音楽・効果音を鳴らすプログラムの作成。予約特典のMUSIC DISKのプログラム。
③ジャンです。まじめなくせに、馬鹿なことばかりするので（笑）。
④PC-386S、PC-286VS、PC-88VA、FC、SFC、PC-E(DUO)、X68000は会社からの借り物です。
⑤『ドラクエ』『三國志』。
⑥仕事以外のことに熱中し、ひとまず仕事は忘れます。たとえば、寝る、遊ぶ、食う、などなど（笑）。
⑦シーンについては、私はゲームをまだやっていないので、なんとも言えないのですが、曲については、音の広がりを注意して聴いてみてください。98のFM音源をめいっぱい生かして、豪華な作りにしたつもりです。あと、ぜひとも内蔵スピーカーではなく、外部にステレオなどをつなげてください。効果音やドラムの音などは、全然違って聞こえるはずです。
⑧上記の全仕事（曲は22曲あります）を、2か月半という短期間ですべてやらなければならなかったのが一番大変でした。ただ、妥協はしていません。徹夜でやって、まる1日寝て……の繰り返しでした。怨むべくは、自分の計画性のなさです（笑）。
⑬じっくり腰を据えてplayしてくださいね。細かいところでも、きっとどこか目を見張る何かがあるはずです。

©下はこうなってます…が
可能な限り見せないで下さい。

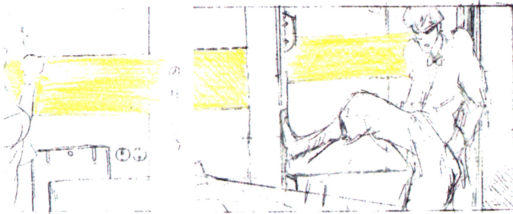
画面構成
樋口真嗣

①生田監督から上がってきたコンテをもとに、カッコよい絵をレイアウトします。
②当初、ゲームのレイアウトを切る、ということで、戸惑いはありました。
③グラタン。もはや人格さえ感じる。
④FC（壊れたまま）。
⑤ゲームといえば「ウノ」でしょう(笑)。
⑥スポーツで発散！
⑧失敗苦労の連続でした。
⑬ミテネ♡

作画監督
鶴巻和哉

①原画の修正（おもにメカニック、エフェクト関係）と一部の原画。
②絵が小さいので楽だったな（サザエさんみたいだ）。

③ナディア。エッチだから。
④たぶんファミコンは、まだ持っていると思います。
⑤『大戦略II』と『鋼鉄の騎士』（やったことないですけど）。
⑥カラオケに行って歌いまくったりする。
⑦エピローグのパート。
⑬また、お願いします。

作画監督
鈴木俊二

①キャラクタの作画監督とフェイス部分の原画を担当しました。
②仕事としては、まったくアニメーションの場合と変わりませんので、ゲームだからといって、特に戸惑いはありませんでした。

③エレクトラさん。タレ目がかわいい。
④PC-386GE3（メモリ4MB増設）。これがナカナカのすぐれもの。
⑤シミュレーションが好きです。『THE ATLAS』とか。
⑥制作進行をいじめる（笑）。
⑦全編見どころです。特に潜水艦同志のバトルはおすすめ。
⑧スケジュールが押したのが、一寸きつかった。
⑬他機種への移植をご希望のみなさん、ガイナックスへお手紙を！

監修
庵野秀明

①監修……作っているそばで、うるさく口を出すお姑さんです。
②TVシリーズと違って、みなさんに任せっきりだったので楽でした。
③キング。愛玩動物でないところがいい。
④PC-386VR。
⑤自分でお金を出して買ったゲームは、『提督の決断』くらいです。
⑦ラスト。
⑧脚本で、死語などをたくさん入れたのに、生田監督にはわかってもらえずに、だいぶ削られてしまった。たとえば「てんやわんや」とか……。
⑩典型的なナディアのエピソードだから。
⑪もっと絵はほしかった。キャラクタにしゃべってほしかった。
⑬ありがとうございます。

GAINAX（ガイナックス）よりプレゼント

というワケで、ガイナックスの全面協力なしではできなかったこの付録。オマケにプレゼントまでこんなにいただいちゃっていいのかしらん？なんて、ちょっぴり後ろめたさもあったりするけど、まあ、いいのさっ！　さあ、ドシドシ応募しよう！

❶パソコンゲームサウンドトラックCD「GAINAXゲームコレクション」

今月号のThe インフォメーションプラザでも紹介しているこのCD、これまでにガイナックスから発売された「電脳学園」や「プリンセスメーカー」などのゲームミュージックが、これでゆっくりと満喫できる。価格は3000円だが、通信販売のみとなっている。このなんともゼイタクなCDを抽選で5名さまに。

❷ふしぎの海のナディア 絵コンテ全集

「ナディア」のTVシリーズの絵コンテ集。未公開設定資料など、うれしい資料が満載。全8巻、各巻約600ページで3600円。これも通信販売のみで、すでに1、2巻は発売中。以下5月末には全巻発売される予定だ。なお、全巻予約者には、オマケで第9巻が付いてくる。この第1・2・9巻を5名さまに。

❸ふしぎの海のナディア セル画

実際にTVで使用した「ふしぎの海のナディア」のセル画を、大胆にも5名さまにプレゼント。いやあ、これはマジでほしいぞ！と言っている編集部員もいるが、もちろんちゃんとプレゼントするから安心してね（絵柄は編集部で選ばせていただきます）。

❹ふしぎの海のナディアテレカ

ゲームの通販用に作られたナディアテレカ（パッケージと同じ絵柄のもの）。普通じゃあ絶対に入手できない（非売品）。これを5名さまに。

応募方法はハガキに住所、氏名、年齢、ほしいプレゼントの番号を書いて、〒105　東京都港区新橋4-10-7　TIM　テクノポリス編集部「ガイナックスプレゼント」係まで送ってね。締め切りは5月8日（消印有効）。当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。

なお、GAINAXゲームコレクション（CD）と絵コンテ全集は、いずれも通信販売でしか入手できなくなっている。つまり、普通の本屋やCD屋では、売っていない商品なので、「買いたい！」という人は、ガイナックス通信販売係まで問い合わせて、申し込み方法を確認しよう。電話番号は0422(22)1980、毎週月曜日から金曜日の午後12時から夜の19時まで受け付けているよ。

ふしぎの海のナディア ログブック

THE SECRET OF THE BLUE WATER LOGBOOK

テクノポリス